

DETRÁS DEL TRAZO



El análisis del conflicto humano a través del arte animado

MAY KEVIN SERRANO

DETRÁS DEL TRAZO

Nueve preguntas para ti

Una meditación sobre lo humano a través del anime

Detrás del Trazo — May Kevin Serrano Martínez

Nota preliminar

Este no es un libro sobre anime. O más bien: no es solo eso.

Es un libro sobre la condición humana vista a través de uno de los medios más honestos que existen para hablar de ella. El anime, en su forma más elevada, no teme a las preguntas que asustan. No disimula el dolor. No ofrece respuestas fáciles. Muestra al ser humano en su contradicción más desnuda: capaz de lo más brutal y de lo más sublime, a veces en el mismo instante.

Las nueve historias que encontrarás aquí han sido elegidas porque cada una es, en su núcleo, una forma distinta de hacerte la misma pregunta: ¿qué significa ser humano? Y cada una responde de manera diferente. A veces con violencia. A veces con ternura. A veces con un silencio que dura varios capítulos y te deja sin respiración.

No necesitas haber visto ninguna de estas series para que este libro te afecte. Lo que encontrarás aquí no son resúmenes de episodios ni fichas técnicas. Es un intento de llegar al corazón de cada historia, de extraer lo que cada una tiene para decirte sobre el destino, la libertad, la culpa, el amor, la identidad y la muerte. Si al terminar algún capítulo sientes que algo se ha movido dentro de ti, entonces este libro ha cumplido su propósito.

Y si ya conoces estas historias, espero que las encuentres aquí de una manera nueva. Que veas en ellas algo que tal vez pasaste por alto la primera vez.

Las mejores historias no se agotan con una lectura. Siguen trabajando en ti mucho después de que terminas.

El trazo que nos dibuja

“En el principio era la imagen. Y la imagen era el hombre. Y el hombre no sabía que era el hombre hasta que se vio dibujado.”

Hay algo que ocurre cuando una historia te rompe por dentro. No el tipo de quiebre que deja heridas, sino el otro: el que abre espacio. El que te hace más grande por dentro de lo que eras cuando empezaste a leer, a ver, a escuchar. Ese quiebre es el regalo más honesto que puede hacerte la ficción.

Durante siglos hemos usado las historias para hacer exactamente eso: para romper y reconstruir. Los griegos lo sabían. Aristóteles le dio un nombre: catarsis. El proceso de purificación emocional que ocurre cuando atravesamos el dolor de otros y salimos, del otro lado, más limpios. Más conscientes. Más humanos.

El anime, en sus mejores expresiones, es catarsis pura. No porque sea japonés ni porque use imágenes dibujadas, sino porque los artistas que lo crearon se permitieron ir a lugares donde el cine convencional no siempre se atreve. Lugares donde los protagonistas no son héroes invencibles sino personas rotas que intentan seguir adelante. Lugares donde los villanos tienen razones que entiendes aunque no compartas. Lugares donde las preguntas se quedan abiertas porque las preguntas más importantes siempre lo están.

Este libro reúne nueve de esas historias. Nueve maneras distintas de preguntarle al mundo quiénes somos y por qué hacemos lo que hacemos. Cada capítulo es una inmersión en una obra que ha marcado a millones de personas en todo el planeta, no porque les entretuvo, sino porque les cambió algo. Porque les dijo, en el lenguaje específico de esa historia, algo que necesitaban escuchar.

La primera historia nos llevará a un hombre marcado por los demonios, literal y metafóricamente, y nos preguntará si es posible seguir siendo humano cuando el mundo entero conspira para convertirte en bestia. La segunda nos atrapará dentro de

unas murallas gigantescas y nos mostrará cómo la búsqueda de libertad puede convertirse en la mayor trampa de todas. La tercera descenderá hasta el fondo de la psique de un adolescente y nos revelará que la salvación del mundo es mucho menos urgente que la de uno mismo.

Habrà un médico que se preguntará si fue un error salvar la vida que salvó. Un niño que buscará a su padre y encontrará algo mucho más valioso en el camino. Una chica que se disolverá en internet para descubrir que la hiperconexión puede ser la forma más sofisticada de la soledad. Un descenso a un abismo literal que es también una metáfora perfecta sobre el deseo humano de saber, cueste lo que cueste. Un hombre a medio camino entre dos especies que no terminará de pertenecer a ninguna. Y finalmente, un mundo virtual que nos preguntará si la realidad es un lugar o una experiencia.

Nueve historias. Nueve espejos. En cada uno, si miras con atención, verás algo de ti mismo.

La filosofía no es exclusividad de los libros académicos ni de los departamentos universitarios. La filosofía vive en las preguntas que nos hacemos cuando algo nos sacude lo suficiente. ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Qué soy? ¿Qué debo hacer? Estas historias generan esas preguntas de manera inevitable. Por eso, a lo largo de estas páginas, convocaremos a los grandes pensadores que se preguntaron lo mismo: Nietzsche y el superhombre, Sartre y la libertad que aterra, Camus y el absurdo que hay que abrazar, Platón y las sombras de la caverna, Kant y el deber moral, y muchos otros. No para adornarnos con nombres ilustres, sino porque sus ideas iluminan las historias de una manera que ningún otro lenguaje puede hacerlo.

Una advertencia antes de comenzar: estas páginas no intentan ser neutras. El análisis objetivo de la ficción es, en el mejor de los casos, una herramienta útil pero fría. Lo que encontrarás aquí es algo diferente: una lectura apasionada y comprometida de estas obras, que no teme decir qué hay de bello y qué hay de perturbador en ellas, cuándo nos hablan de lo mejor de la humanidad y cuándo nos confrontan con lo peor. La crítica sin emoción es anatomía. Lo que queremos hacer aquí es algo más parecido a escuchar latir un corazón.

Cada capítulo puede leerse de forma independiente. Si ya conoces una de estas historias y quieres saltarte a su análisis, hazlo. Si nunca has escuchado hablar de

ninguna de ellas, empieza por el principio y déjate llevar. En cualquier caso, lo que importa no es el orden sino la disposición: la disposición a que algo en estas páginas te mueva, te incomode, te haga preguntar.

Porque al final, la única pregunta que importa no es si estas historias son "buenas" o "malas" en sentido estético. La única pregunta que importa es si te cambiaron. Y si todavía no lo han hecho, quizás este libro sea la primera vez que de verdad las escuchas.

Empecemos.

El hombre que no debía sobrevivir

Sobre la resistencia, la voluntad y el precio de los sueños

“En este mundo, ¿está el destino de la humanidad controlado por alguna entidad o ley trascendental? O quizás... somos solo otra hoja llevada por el viento. La lucha de esa hoja de no caer es lo que define nuestro destino.”

Hay hombres que nacen y hay hombres que sobreviven. La diferencia entre ambos no es el tiempo que pasan en el mundo, sino la cantidad de infiernos que atraviesan para seguir en él. Guts, el Espadachín Negro, pertenece inequívocamente a la segunda categoría. Nació de un cadáver: su madre, ahorcada de un árbol, lo dejó caer entre sangre y tierra cuando los mercenarios que pasaban por allí lo encontraron y lo recogieron no por compasión, sino porque un niño que sobrevive semejante nacimiento debe tener algo que lo protege. O quizás simplemente porque era pequeño y no pesaba demasiado.

Creer entre mercenarios no es crecer: es endurecerse. El hombre que adoptó a Guts, un soldado llamado Gambino, lo entrenó con la misma frialdad con que se afila una espada. Le enseñó a matar antes de enseñarle a leer. Le explicó que el mundo no tiene bondad inherente, que la fuerza es el único lenguaje universal, y que confiar en alguien es la forma más elegante de preparar tu propia traición. Luego lo confirmó vendiéndolo por una noche a otro hombre. Guts aprendió la lección con el cuerpo antes de entenderla con la mente.

Lo que Kentaro Miura creó con Berserk, la obra que le consumió más de treinta años de vida antes de que muriera en 2021 sin terminarla, no es simplemente una historia de fantasía oscura. Es un tratado sobre qué ocurre cuando la crueldad del mundo se convierte en la única maestra de un ser humano. Es la pregunta de si es posible mantener algo de humanidad cuando todo lo que has conocido ha sido diseñado para arrancártela.

La narrativa de Miura hace algo extraordinariamente inteligente desde el principio: nos muestra el resultado antes de mostrarnos la causa. Conocemos a Guts adulto, marcado, solo, cazando demonios con una espada absurdamente grande en noches donde las criaturas del abismo lo persiguen sin descanso. Es brutal, es imparables, es casi sobrehumano en su capacidad para absorber el sufrimiento y seguir adelante. Y precisamente porque lo vemos así, cuando la historia retrocede y nos muestra al niño que fue, el impacto es devastador. Porque ese hombre no nació así. Fue construido por el dolor.

La pregunta que Berserk plantea desde sus primeras páginas es la misma que Friedrich Nietzsche llevó toda su filosofía intentando responder: ¿puede un ser humano trascender las condiciones que lo formaron? ¿Puede quien fue hecho para ser instrumento convertirse en su propio fin? Nietzsche habló del superhombre, del individuo que supera la moral convencional y crea sus propios valores a partir de la fuerza de su voluntad. Guts se aproxima peligrosamente a esa figura, pero Miura tiene la honestidad de mostrar el precio real de esa trascendencia: la soledad absoluta, la imposibilidad de descansar, la marca en el cuello que atrae demonios cada noche como recordatorio permanente de que el mundo no te dejará en paz.

Pero la historia no comienza en la soledad del Espadachín Negro. La historia comienza cuando Guts era joven y fue derrotado en duelo por un hombre llamado Griffith, el líder de la Banda del Halcón, un grupo de mercenarios con aspiraciones inusuales. Griffith era su opuesto perfecto: hermoso donde Guts era tosco, carismático donde Guts era taciturno, poseedor de un sueño grandioso donde Guts no tenía ninguno. Y con esa derrota en duelo vino la frase que cambiaría todo: "Ahora me perteneces."

Por primera vez en su vida, Guts encontró algo parecido a un hogar. La Banda del Halcón era una familia disfuncional y violenta, como todas las familias verdaderas, pero era una familia al fin. Encontró camaradas, encontró risas junto a fogatas, encontró a Casca, una guerrera cuya historia de supervivencia era tan brutal como la suya propia y con quien eventualmente encontraría algo que ninguno de los dos había conocido antes: amor. Y encontró a Griffith, a quien comenzó a admirar con esa intensidad particular con que admiramos a las personas que tienen lo que nosotros no tenemos: claridad sobre su propósito.

Griffith soñaba con un reino. No como metáfora, no como ambición vaga: quería literalmente gobernar un reino. Y ese sueño tenía la capacidad de arrastrar a los demás en su corriente, de hacer que hombres y mujeres que nunca habían tenido nada por lo que vivir de repente encontraran una razón. El Halcón era carismático de esa manera particular de los grandes líderes: te hacía creer que su sueño era también el tuyo.

Hasta que Guts escuchó, sin ser visto, una conversación entre Griffith y la princesa de la nación. Griffith decía que no podía considerar verdaderamente amigo a nadie que no tuviera su propio sueño. Que la amistad real solo era posible entre iguales, y que igualdad significaba que cada uno debía tener su propio propósito, su propia dirección. Aquella frase debería haber sido un cumplido disfrazado. Guts la recibió como una revelación dolorosa: había estado viviendo el sueño de otro hombre. No tenía el suyo.

Y se fue. No por traición, no por rencor. Se fue porque necesitaba encontrar su propio sueño, convertirse en un igual a Griffith en lugar de un subordinado suyo. Y aquí Miura hace algo que pocos escritores se atreven: mostrar que hacer lo correcto puede ser la causa de la catástrofe. Guts hizo exactamente lo que Griffith había dicho que debía hacerse. Y eso destruyó a Griffith.

Porque Griffith, quien había declarado con tanta frialdad filosófica las condiciones de la verdadera amistad, se quebró en cuanto Guts las cumplió. Se reveló que Guts era mucho más que un soldado para él: era su única conexión real con la humanidad. Y sin esa conexión, Griffith cometió el error que destroza a los hombres que se creen invulnerables: un error impulsivo, nacido del dolor que no sabía manejar. Sedujo a la princesa. Fue arrestado. Pasó un año en mazmorras donde le arrancaron los tendones, le desollaron la piel y lo dejaron convertido en un cascarón.

Nietzsche había hablado del superhombre como el ser que trasciende la moral humana para crear sus propios valores. Griffith siempre se había creído esa figura. Pero aquí la historia le muestra su mentira más profunda: no era un superhombre. Era humano. Demasiado humano. Y esa humanidad, que siempre había escondido detrás de su carismática frialdad, fue precisamente lo que lo destruyó.

La Banda del Halcón rescató a Griffith. Lo encontraron roto, incapaz de hablar, incapaz de caminar, su sueño reducido a cenizas. Y fue entonces, en ese eclipse de sol,

en ese momento donde la realidad se rasgó, cuando ocurrió lo que no debería haber ocurrido. El amuleto que Griffith siempre había llevado consigo, una extraña pieza con forma de huevo y rasgos faciales que todos ignoraban porque les resultaba incómodo mirarla, se activó. La realidad se abrió. Y cinco entidades demoníacas le ofrecieron a Griffith una elección simple y terrible: sacrifica todo lo que amas y tendrás tu reino.

Griffith vio una visión. Vio a todos los soldados que habían muerto creyendo en él, cientos de vidas entregadas a su sueño. Se preguntó si todo aquello había sido en vano. Y en ese espacio infinitesimal entre la pregunta y la respuesta, tomó la decisión más oscura que puede tomar un ser humano: sacrificó a quienes lo amaban de verdad.

No sacrificó a sus enemigos. Sacrificó a Casca, que lo adoraba. Sacrificó a los soldados que dieron sus vidas por él. Sacrificó a Guts, su único amigo real. Los entregó a las criaturas del abismo, que los devoraron vivos. Y mientras la Banda del Halcón era destruida, Griffith fue transformado en Femto, el quinto miembro de la Mano de Dios, un demonio con poder absoluto. Su sueño cumplido. Su humanidad abandonada para siempre.

La pregunta que Miura clava en el centro de todo esto es una que no tiene respuesta fácil: ¿es el sueño más importante que las personas? ¿Es válido sacrificar a quienes amas si con ello alcanzas la grandeza? La historia no condena a Griffith con la boca sino con las imágenes: mientras él asciende a la divinidad demoníaca, sus soldados son devorados con un detalle que no deja espacio para la ambigüedad moral. El precio de su trascendencia es el horror concreto, visible, de los que confiaron en él.

Y Guts, sostenido por demonios, obligado a presenciar cómo todo lo que amaba era destruido sin poder hacer nada, perdió un ojo y un brazo. Pero lo peor no fue el daño físico. Lo peor fue la impotencia. La inacción forzada mientras el mundo que había construido, el único lugar donde había encontrado algo parecido a la pertenencia, era arrasado frente a sus ojos.

Casca sobrevivió. Pero su mente se rompió. La persona que había amado Guts quedó atrapada en un estado de regresión infantil, sin reconocerlo, sin recordar nada. Guts había salvado su cuerpo pero no pudo salvar su alma.

Lo que sigue, el Espadachín Negro cazando apóstoles en la oscuridad, tiene un nombre: supervivencia. Pero también tiene otro: venganza. Y Berserk es quizás la obra de ficción más honesta que existe sobre la diferencia entre ambas. Porque la venganza

no sana. Guts lo descubre a medida que cada demonio que mata no lo acerca a la paz sino que lo hunde más en la oscuridad. La venganza es un círculo, no una línea. Te mantiene vivo, te da un propósito, pero no te lleva a ningún lugar que no sea el siguiente enemigo.

Y sin embargo, algo cambia. Guts encuentra nuevos compañeros. Un elfo travieso llamado Puck que representa la inocencia que él perdió hace tanto tiempo que ya no recuerda su forma. Luego otros: un joven aspirante a guerrero, una noble de alta cuna que aprende a ver el mundo sin sus privilegios, un combatiente que carga sus propias cicatrices, una joven maga que habla con los espíritus de la naturaleza. Personas que, poco a poco, le recuerdan que el mundo no es solo odio y violencia. Que existe la posibilidad de conexión humana incluso en el abismo más profundo.

Aquí está el núcleo de lo que Berserk tiene para decirte: no es una historia sobre venganza. Es una historia sobre si es posible recuperar la humanidad después de que el mundo te la ha arrancado sistemáticamente desde el día en que naciste. La respuesta que Miura propone, interrumpida por su muerte antes de que la historia pudiera concluirse, parece ser que sí es posible. Que incluso el ser humano más roto puede elegir, en algún momento, dejar de ser solo una bestia de supervivencia y empezar a ser algo más.

Griffith logró su reino. Es adorado como un salvador por personas que no saben lo que costó su grandeza. Pero perdió su humanidad en el proceso. Guts no tiene reino. Apenas tiene paz. Pero conserva algo que Griffith nunca recuperará: la capacidad de sentir amor real. De ser herido por las personas que le importan. De levantarse no porque tenga que hacerlo sino porque hay alguien que merece que lo haga.

La marca en el cuello de Guts, esa señal que atrae demonios cada noche, es también la marca de su supervivencia. Otros habrían muerto. El destino lo señaló para morir y él se negó. Es la anomalía, el error en el sistema de la causalidad, el que sobrevivió cuando no debería haberlo hecho. Y en esa negativa a caer, en esa resistencia absoluta contra un mundo que lo quiere muerto, hay algo que se parece mucho a la dignidad.

Berserk es incómodo. Es violento de maneras que a veces son difíciles de procesar. Pero todo está ahí por una razón. Miura pasó décadas dibujando esta historia, cada línea una decisión deliberada, cada escena de horror un espejo que nos

obliga a mirar. Y lo que vemos en ese espejo no es algo ajeno. Es la pregunta que todos nos hacemos en nuestros momentos más oscuros: ¿hasta dónde puedo llegar antes de perderme? ¿Qué me queda cuando todo lo que amaba desaparece? ¿Vale la pena seguir luchando cuando las fuerzas que se oponen a ti son, literalmente, sobrenaturales?

La respuesta de Guts, dada no con palabras sino con cada paso que da hacia adelante con esa espada ridículamente grande al hombro, es siempre la misma: sí. Vale la pena. No porque tenga garantías. No porque el destino esté de su lado. Sino porque decidió que sí.

Y esa decisión, renovada cada día contra todas las evidencias contrarias, es quizás la forma más pura de libertad que existe.

La libertad que costó el mundo

Sobre el ciclo del odio, el precio del sacrificio y la trampa de la venganza

“La libertad absoluta requiere violencia absoluta. Y esa violencia genera nuevo odio. Y ese odio genera nueva violencia.”

Hay preguntas que no quieres que te hagan porque, si las piensas de verdad, te obligan a mirarte en un espejo que no te gusta. Shingeki no Kyojin, la obra de Hajime Isayama que comenzó en 2009 y tardó doce años en concluir, es esencialmente eso: un espejo que nadie pidió pero que una vez que lo tienes enfrente, no puedes ignorar.

La premisa, en su superficie, parece simple. La humanidad sobrevive refugiada dentro de tres murallas gigantescas porque afuera existen los titanes: gigantes humanoides sin razón aparente que devoran personas. La historia comienza con la infancia de Eren Jaeger, un niño que sueña con el mundo exterior, con el océano que su mejor amigo Armin le ha descrito en libros prohibidos. Para Eren, la libertad tiene forma de horizonte. Es algo que está del otro lado, esperándolo.

Y entonces los titanes derriban la muralla. Y Eren ve cómo su madre es devorada frente a sus ojos mientras él no puede hacer nada.

La primera gran verdad de esta historia se declara en ese instante: el trauma no te hace noble. Te hace violento. Eren no promete ser mejor. No promete proteger a los inocentes. Promete matar. Promete exterminar a todos los titanes. Y nosotros, como audiencia, aplaudimos esa promesa porque es la reacción humana, comprensible, validada por siglos de narrativa donde la venganza del protagonista es justa. Nietzsche lo advirtió: quien lucha con monstruos debe tener cuidado de no convertirse en monstruo. Shingeki no Kyojin ES esa advertencia hecha historia.

Porque Eren, ese niño que perdió todo, va a convertirse en la amenaza más grande que el mundo haya conocido. No por maldad, no por psicopatía. Por amor. Por

un amor tan absoluto a su pueblo que estará dispuesto a matar a ochenta por ciento de la humanidad para protegerlo.

El camino hacia esa conclusión es largo y lleno de revelaciones que reconfiguran completamente lo que creíamos saber. Pronto descubrimos que los titanes que atacan la humanidad son, en realidad, humanos transformados. Que las murallas están construidas con titanes colosales petrificados. Que existe un mundo más allá del mar, una nación llamada Marley que lleva siglos oprimiendo a los eldians, el pueblo al que pertenece Eren, confinándolos en la isla de Paradis bajo la amenaza permanente de ser convertidos en titanes como castigo colectivo por crímenes que sus ancestros cometieron hace dos mil años.

Y aquí está el giro que convierte a esta historia en algo diferente de cualquier relato de aventuras: cuando finalmente llegamos al otro lado del mar, cuando vemos el mundo desde la perspectiva de Marley, descubrimos que los villanos también tienen nombre y historia. Annie Leonhart, Reiner Braun, Bertholdt Hoover: los titanes que destruyeron la muralla al principio, que causaron la muerte de la madre de Eren, que iniciaron toda esta pesadilla, eran niños. Niños soldados de Marley enviados en una misión suicida porque también ellos habían sido adoctrinados para creer que lo que hacían era necesario. También ellos perdieron todo. También ellos creen que luchan por la libertad.

El enemigo es otro ser humano que piensa exactamente lo mismo que tú, solo que del otro lado del conflicto.

Esta revelación es el momento en que Shingeki no Kyojin decide ser la obra que es. Porque te hace odiar a estos personajes, desear su muerte, celebrar cuando Eren puede finalmente enfrentarlos. Y luego te muestra su lado de la historia. Y te das cuenta de que la maquinaria que los creó es la misma que creó a Eren. El odio que sientes por ellos es exactamente el odio que el sistema quiere que sientas. Porque el odio mantiene el ciclo. El odio garantiza que no haya paz.

Reiner Braun es el ejemplo más desgarrador de esto. Es un hombre que se destruye a sí mismo por no poder soportar lo que hizo, que busca la muerte como alivio, que lleva en su cuerpo la doble identidad de soldado de Marley y traidor de Paradis, que sabe que es el villano de la historia de Eren de la misma manera que sabe

que es el héroe de la historia que le contaron de niño. No hay coherencia posible entre esas dos verdades. Solo la ruptura permanente de vivir en ambas.

La obsesión de Eren desde niño había sido llegar al sótano de su casa. Su padre le había dejado una llave, le había dicho que ahí estaba la verdad. Y cuando finalmente llegan, después de incontables muertes, después de perder a mentores y amigos, lo que encuentran en ese sótano no es un arma ni un secreto militar. Son fotografías. Evidencia de que el mundo no terminó en las murallas. Que la humanidad no está al borde de la extinción. Que todo era mentira.

Y con esa mentira dismantelada, con el mapa completo del horror en sus manos, Eren mira al horizonte desde la costa del mar que tanto había soñado ver. Están ahí. El océano es exactamente lo que Armin prometió: interminable, salado, vivo. Debería ser el momento de triunfo absoluto. Pero Eren mira más allá del agua y dice: "Si matamos a todos nuestros enemigos al otro lado del mar... ¿finalmente seremos libres?"

Esa pregunta es el corazón de todo. ¿La libertad se consigue eliminando a quienes nos oprimen, o eso solo extiende el ciclo? Eren ya sabe la respuesta. Y la sabe porque tiene acceso a algo que nadie más tiene: a través del poder que heredó, puede ver el futuro a través de los recuerdos de sus predecesores. Ve lo que viene. Ve su propio papel en lo que viene. Y elige hacerlo de todas formas.

Hay un salto temporal de cuatro años. Cuando volvemos a ver a Eren, ya no es el niño furioso que prometió matar a todos los titanes. Es un hombre infiltrado en Marley, viviendo entre los enemigos de su pueblo, escuchando sus historias, aprendiendo sus rostros, y tomando una decisión que sus amigos no podrían anticipar ni comprender hasta que es demasiado tarde. En el festival de Liberio, Eren se transforma y desata una masacre. Mata a civiles. Mata a niños. Se convierte exactamente en lo que Marley decía que era: un demonio.

Cuando sus compañeros lo confrontan, cuando le preguntan cómo pudo hacerlo, Eren les hace la única pregunta que destruye todos sus argumentos: ¿alguien tiene otra solución? Silencio. Porque no la hay. Marley planeaba invadir Paradis y exterminar a todos sus habitantes. El odio de un siglo no se deshace con diplomacia. A veces no hay dilema moral. A veces es matar o morir. A veces el mundo no te ofrece la opción de ser el héroe.

Pero Isayama no te deja instalarte cómodamente en esa justificación. Porque en paralelo nos muestra a Gabi Braun, una niña de Marley que ama a su pueblo con la misma intensidad que Eren ama al suyo. Que ha sido adoctrinada con el mismo odio en dirección opuesta. Que cuando mata a Sasha, la soldado alegre que solo quería comer carne, no lo hace por maldad sino porque le han enseñado que los demonios de Paradis no son humanos y ella lo cree de la misma manera que nosotros creemos lo que nos enseñaron de niños.

Hay una conversación entre Eren y Reiner que resume todo con una precisión que duele. Reiner confiesa: destruí tu muralla porque quería ser un héroe, no por órdenes, fue por mi ego. Y Eren responde: somos iguales, Reiner. Yo también lo haré por mi propia voluntad. Porque Eren no está siendo controlado. No es manipulado. Vio el futuro y lo eligió. La causalidad lo hizo posible. Él lo hizo real. Mi gente primero, sin importar el costo.

El Retumbar, el evento que activa, es la respuesta más brutal posible a la pregunta de la libertad. Millones de titanes colosales marchan desde Paradis hacia los continentes, aplastando todo a su paso. El objetivo: exterminar a toda la humanidad fuera de la isla. Ochenta por ciento de la población mundial. Sus propios amigos, incluyendo a Mikasa, la única persona que Eren realmente amó, y Armin, su amigo de la infancia, se unen para detenerlo.

Antes del final, en una conversación íntima que la historia nos regala entre Eren y Armin, hay una confesión que rompe la figura del monstruo genocida. Eren le dice a su amigo que en el fondo, lo que realmente quería no era libertad abstracta ni salvar a su pueblo. Quería que Mikasa lo amara solo a él. Quería ser especial para alguien, para siempre. Esta confesión es brutal porque nos muestra que detrás del genocida, detrás del hombre que mueve montañas de hueso y carne hacia la destrucción, había simplemente un niño asustado que solo quería ser amado. Eren quería amor. Quería ser recordado. Quería importar. Son deseos que todos tenemos. La diferencia es que él tuvo el peso del futuro en sus manos y no supo qué hacer con él excepto lo que vio que tenía que hacerse.

Mikasa, la única persona que Eren realmente amó, debe tomar la decisión más dolorosa de su vida: matarlo. Y lo hace. Lo besa mientras lo decapita. Amor y muerte.

Salvación y tragedia. La historia encuentra aquí su resolución más honesta: no hay finales felices, solo finales necesarios.

El Retumbar se detiene. Ochenta por ciento de la humanidad está muerta. Paradis sobrevive, temporalmente respetada por el terror. Armin y los demás son vistos como héroes. Negocian una paz frágil. Pero generaciones después, Paradis es bombardeada hasta las cenizas. El ciclo continúa. Porque Shingeki no Kyojin no te da respuestas fáciles. No te dice que Eren estaba bien o mal. Te muestra las consecuencias. Y las consecuencias son que la violencia genera odio y el odio genera violencia y no hay escape de ese círculo salvo la decisión colectiva de romperlo, que es la decisión más difícil que puede tomar una especie.

¿Qué nos dice esta historia? Nos dice que somos prisioneros de la historia. Que el trauma se hereda como el color de los ojos. Que la venganza es un círculo sin fin. Que los héroes y los villanos son solo perspectivas. Nos dice que la libertad es una mentira hermosa que justificamos con sangre. Y nos pregunta: si estuvieras en la posición de Eren, con el poder de salvar a los tuyos destruyendo al mundo, ¿qué elegirías?

No respondas rápido. La respuesta fácil es la que nos convierte en monstruos.

La historia la escriben los que sobreviven. Pero las víctimas yacen bajo cada página. Shingeki no Kyojin es la historia de todos ellos.

Merezco estar aquí

Sobre la identidad, la soledad y el derecho a existir

“¿Por qué lloras? Si no tengo importancia para nadie... ¿qué estoy haciendo aquí?”

Hay algo profundamente perturbador en ver a un niño de catorce años siendo llamado para salvar el mundo. No con poderes mágicos ni con valentía innata, sino siendo metido literalmente dentro de una máquina bioorgánica que puede, o no, acabar con su cuerpo y su mente en el proceso. El padre le dice: necesito que pilotes este robot gigante y pelees contra ese ángel, o encontraré a alguien más. No hay abrazo. No hay "me alegro de verte después de años". Solo la utilidad fría de un niño que sirve para algo.

Así comienza Neon Genesis Evangelion. No con fanfarrias heroicas sino con una relación entre padre e hijo que es, en sí misma, uno de los documentos más honestos sobre el daño intergeneracional que se han producido en la historia de la ficción.

Hideaki Anno, el creador de esta serie, la concibió durante uno de los episodios más oscuros de su vida. Sufría de depresión severa. Y en lugar de ocultarlo, en lugar de hacer la historia de mechas convencional que el estudio esperaba, decidió proyectar su estado interior en cada fotograma. El resultado es una obra que no se parece a ninguna otra: un anime de robots gigantes que en realidad es una sesión de terapia extendida a veintiséis episodios y una película, un análisis brutal de la psique humana disfrazado de ciencia ficción apocalíptica.

Shinji Ikari es el anti-héroe por excelencia. No porque sea moralmente cuestionable sino porque encarna todo lo que los héroes convencionales reprimen: la inseguridad paralizante, el miedo a no ser suficiente, la búsqueda desesperada de la aprobación de un padre que no sabe dar afecto, la incapacidad de decidir cuando las consecuencias son demasiado grandes. Shinji no quiere pilotar el EVA. No quiere

salvar el mundo. Quiere que alguien lo quiera sin condiciones. Y ese deseo tan simple, tan universalmente humano, es lo que la historia convierte en el motor de todo.

Los Evangelion, esas criaturas bioorgánicas enormes que se presentan como robots pero que contienen algo mucho más oscuro en su interior, son la metáfora central de la serie. Pilotar un EVA no es manejar una máquina. Es sincronizarse con algo que tiene voluntad propia, con algo que puede devorarte si baja la guardia lo suficiente. Es renacimiento y muerte al mismo tiempo: el piloto se sumerge en un fluido anaranjado llamado LCL que inunda sus pulmones, y debe aprender a respirar lo que debería ahogarle. La filósofa Julia Kristeva habló de lo "abyecto": aquello que es tanto parte de nosotros como profundamente ajeno, que nos recuerda nuestra fragilidad corporal. El EVA es exactamente eso para Shinji. Es él, pero no lo es. Es protección y prisión. Es su madre, porque eso es lo que descubriremos después.

Junto a Shinji, Anno construye un trío de personajes que funcionan como mapas de diferentes maneras de estar roto. Rei Ayanami es el vacío: pálida, silenciosa, viviendo en un departamento destrozado como si el espacio habitado fuera irrelevante porque ella misma se considera reemplazable. Pregunta por qué lloran cuando alguien llora por ella, como si las lágrimas ajenas fueran un fenómeno incomprensible. Hay una razón para esa indiferencia hacia su propia existencia, una razón que romperá nuestra comprensión de lo que significa ser único. Rei es la negación total del ego, la aceptación absoluta de ser una herramienta, y esa aceptación tiene una causa que la historia irá revelando con la precisión de un bisturí.

Asuka Langley Soryu es todo lo que Shinji no es: confiada, agresiva, brillante, desesperada por ser vista. Pilotea su EVA como una extensión de su ego, como prueba de que existe, como la forma de gritar al mundo que está ahí. Pero debajo de esa armadura hay algo que la historia nos entrega en uno de sus momentos más devastadores: cuando Asuka era niña, encontró a su madre colgada del techo. Su madre había perdido la cordura durante un experimento de sincronización con un EVA, y en su locura había empezado a creer que una muñeca era su hija real. Asuka ha estado pilotando para ser vista, para probar que existe, para gritar que ella es real, que no es la muñeca. La fuerza de Asuka no viene de la valentía sino del terror a no ser nada.

Los ángeles que atacan Tokio-3 no son simplemente monstruos de la semana. Son manifestaciones de diferentes formas de existencia, de diferentes maneras de buscar conexión o propósito. Hay uno que es un octaedro geométrico perfecto y frío. Hay otro que es literalmente una sombra, un espacio negativo que atrapa a Shinji dentro del EVA y en esa oscuridad lo obliga a conversar consigo mismo, a enfrentar su propio monólogo interior. El ángel no lo ataca físicamente. Lo obliga a confrontar su psique. El verdadero enemigo no está afuera. Está dentro.

Y luego está Kaworu. El ángel que llega en forma humana en el episodio veinticuatro. Bello, tranquilo, el único que le dice a Shinji sin condiciones, sin agenda, sin esperar nada a cambio: eres digno de afecto. Para Shinji, que ha sido abandonado por su padre, ignorado por quienes lo rodean, usado por el sistema, esas palabras son devastadoras precisamente porque son lo que siempre quiso escuchar. Pasan un episodio juntos. Solo uno. Comparten música, conversaciones, un momento de conexión genuina. Y luego Kaworu revela que es el decimoséptimo ángel. Y le pide a Shinji que lo mate.

La escena donde Shinji sostiene a Kaworu en la mano del EVA, apretando lentamente mientras Kaworu sonríe y acepta su muerte, dura minutos. Minutos en los que Anno no aparta la cámara, no nos permite mirar hacia otro lado. Porque Kaworu es la única persona que amó a Shinji sin expectativas. Y Shinji debe destruir eso con sus propias manos para salvar a una humanidad que nunca le ha dado nada a cambio. Es el sacrificio más obscuro que puede pedirle el mundo a alguien: destruir lo único que te ha amado de verdad.

Gendo Ikari, el padre, es la pieza que completa el rompecabezas. Con sus lentes oscuros y sus manos perpetuamente entrelazadas, es el arquitecto de todo este sufrimiento. Director de NERV, orquestador del Proyecto de Complementación Humana, el peor padre en la historia del anime. Pero Anno no te deja odiarlo simplemente. En fragmentos y flashbacks vemos que Gendo también es un hombre roto: su esposa Yui murió absorbida por el EVA-01 durante un experimento de contacto, y Gendo, que ya era distante antes, se volvió completamente vacío después. Abandonó a Shinji no porque no le importara, sino porque Shinji le recordaba demasiado lo que había perdido. El Proyecto de Complementación Humana, ese plan de fusionar todas las almas humanas en una sola entidad, es básicamente el plan de un hombre para reencontrarse con su esposa muerta, sin importar cuántas realidades

tenga que romper en el proceso. El infierno es la distancia entre los otros. Amar y que eso te destruya.

Cuando el mundo externo literalmente se está acabando, cuando el Tercer Impacto comienza y la humanidad está al borde de la fusión total, Anno hace algo que ningún otro creador de anime hubiera intentado: abandona la narrativa de acción y se queda con Shinji en su mente. Bocetos en blanco y negro. Diapositivas estáticas. Conversaciones con versiones de sí mismo. La serie se convierte en una sesión de terapia. ¿Por qué estoy aquí? ¿Merezco existir? ¿Qué pasa si otros me odian? ¿Qué pasa si me odio a mí mismo? Rei, Asuka, Misato, todos aparecen como voces en su cabeza, desafiándolo, apoyándolo, cuestionándolo. Y en el episodio veintiséis, Shinji tiene una revelación: puede elegir cómo verse a sí mismo. La serie termina con todos aplaudiendo: ¡Felicidades, Shinji!

Los fanáticos no estaban satisfechos. La conclusión les pareció evasiva, incompleta, una traición a lo que esperaban. Anno respondió con *The End of Evangelion*, la película que muestra qué pasó realmente durante el Tercer Impacto. Y la respuesta que ofrece es implacable: el mundo se disuelve en LCL, el fluido original de toda vida. Las barreras entre los individuos desaparecen. Todas las almas se fusionan. Debería ser la unión perfecta, la resolución de toda soledad. Pero Shinji, dentro de ese océano de consciencias, se da cuenta de algo que ninguna filosofía de la unidad colectiva puede resolver: sin separación, no hay identidad. Sin dolor, no hay amor real.

Rei, convertida en algo que contiene a toda la humanidad, le ofrece la elección: quedarse en la Complementación, donde nadie puede herirte porque todos son uno, o volver a la individualidad, donde existe el dolor pero también la posibilidad de conexión genuina. Y Shinji elige el dolor. Elige la separación. Elige la posibilidad de ser herido porque eso también significa la posibilidad de ser amado. Es el argumento más hermoso posible a favor de la existencia individual: prefiero ser herido a no ser nada.

Evangelion no es una serie sobre robots gigantes salvando el mundo. Es un creador proyectando su depresión. Es una generación japonesa de los noventa que creció en la post-burbuja económica sintiéndose vacía y sin propósito. Es, en realidad, todos nosotros. Porque Shinji es la parte de nosotros que se odia a sí misma. Rei es la

parte que se ha rendido. Asuka es la parte que grita para ser vista. Kaworu es la conexión que sabemos que no podemos tener. Y Gendo es el futuro que tememos: tan dañados que dañamos a otros sin siquiera notarlo.

La salvación no viene de afuera. No hay EVA que pilotar para escapar de ti mismo. Solo puedes elegir, una y otra vez, aceptar que existes, que mereces existir, incluso si duele, incluso si otros te rechazan, incluso si te rechazas a ti mismo. Porque al final, todos necesitamos algo parecido a lo que la serie le ofrece a Shinji en su último momento de claridad: la certeza de que existir es suficiente. De que el simple hecho de estar aquí, de sentir, de querer, de temer, no necesita más justificación que sí mismo.

Sí. Existo. Y eso es suficiente.

El monstruo que salvé

Sobre la culpa, la ética y el precio de ser bueno en un mundo que castiga la bondad

“¿Qué hago? Salvé su vida como médico. Pero ese niño se convirtió en un monstruo. ¿Tengo que matarlo ahora? ¿Es eso justicia?”

Hay decisiones que parecen sencillas hasta que ocurren. Y luego pasan los años y esas decisiones te persiguen de una manera que ninguna otra cosa en tu vida podría hacerlo. El Dr. Kenzo Tenma, el neurocirujano más brillante de Düsseldorf, tomó una de esas decisiones en 1986. Una noche llegaron dos pacientes simultáneos: un niño con un disparo en la cabeza y el alcalde de la ciudad. El director del hospital le ordenó operar primero al alcalde. Era política. Era supervivencia institucional. Era lo que el sistema esperaba.

Pero Tenma recordó algo. Semanas antes, otro paciente había muerto porque él siguió órdenes similares. Operó primero a un paciente importante y un trabajador turco falleció esperando. La cara de ese hombre no se había ido de su mente. Todas las vidas valen lo mismo: esa idea absurda, ingenua, filosóficamente complicada, empezó a resonar en él en ese pasillo de hospital. Y entonces eligió al niño.

El alcalde murió. Con él murió la vida perfecta de Tenma. Perdió su puesto, su prometida lo dejó, su carrera se estancó. Hizo lo correcto y lo perdió todo. Es el problema de Kant llevado a la práctica más brutal: actuar por puro deber moral, sin importar las consecuencias. La pregunta no es solo si hizo lo correcto. La pregunta es si vale la pena ser bueno en un mundo que castiga la bondad.

Nueve años después, Tenma ha reconstruido su vida desde abajo. No está en la cima, pero es respetado. Ha aprendido a vivir con su decisión. Hasta que empieza una serie de asesinatos. Los directores del hospital que lo traicionaron aparecen muertos. Y junto a uno de ellos, Tenma encuentra a alguien que reconoce: el niño que salvó, ahora convertido en un joven de belleza perturbadora y ojos vacíos. Johan Liebert.

Johan no es un asesino convencional. No mata por dinero, ni por poder, ni por placer en el sentido ordinario. Johan mata para demostrar algo: que la humanidad es un constructo frágil. Que bajo la presión correcta, cualquiera puede convertirse en monstruo. Que el bien y el mal no son naturalezas sino circunstancias. Su objetivo más profundo, confesado en momentos de extraña intimidad, es su propia desaparición: no solo morir sino no haber existido nunca. Quiere ser el agujero negro que consume incluso la memoria de que alguna vez estuvo ahí. Johan es el nihilismo llevado a su conclusión más radical, la convicción de que la vida no tiene sentido inherente convertida en un programa de destrucción sistemática.

Naoki Urasawa, el autor de *Monster*, es un maestro de la narrativa lenta y precisa. La historia de Johan se revela en capas, cada capa más oscura que la anterior. Descubrimos el experimento 511 Kinderheim, un orfanato en Alemania Oriental donde la Stasi conducía experimentos para crear al líder perfecto: alguien sin empatía, sin miedo, sin humanidad. Johan sobrevivió esos experimentos. Pero no salió humano. Los niños eran obligados a delatarse entre sí, a lastimarse, a destruir todo lo que los hacía humanos. Johan fue el más exitoso. El experimento funcionó demasiado bien.

¿Nacemos o nos hacemos monstruos? Esta es la pregunta central de *Monster*. ¿Johan es malvado por naturaleza? ¿O fue la crueldad del mundo lo que lo creó? La serie no da una respuesta simple. Johan tuvo una madre que, en una situación imposible, tuvo que elegir entre él y su hermana gemela. Sobrevivió a masacres. Fue usado como experimento. Pero... ¿eso lo excusa? No. Y esa es la respuesta incómoda. Entender a un monstruo no es perdonarlo. Es simplemente entender. La empatía no implica absolución.

La gemela de Johan, Anna, que también se hace llamar Nina, tomó el camino opuesto. Bloqueó los recuerdos traumáticos de su infancia. Busca la luz donde Johan abraza el vacío. Misma oscuridad en el origen. Elecciones opuestas en el resultado. ¿Qué determina la diferencia? Urasawa no lo dice explícitamente, pero la historia sugiere algo: la posibilidad de conexión humana. Nina tuvo personas que la vieron como persona, no como experimento. Johan nunca las tuvo.

Tenma se convierte en el principal sospechoso de los asesinatos. La policía lo persigue. Pero él sabe la verdad y emprende una búsqueda obsesiva, no solo para limpiar su nombre, sino para hacer algo que ningún ser humano debería tener que

hacer: corregir el haber salvado una vida. La paradoja es insoportable: como médico, Tenma opera bajo el principio de que toda vida vale lo mismo. Pero la vida que salvó ha destruido decenas de otras. ¿Dónde está la frontera entre el deber médico y la responsabilidad moral? ¿Puede un médico ser responsable de lo que hace con su vida quien sobrevivió gracias a él?

La serie Urasawa nos lleva por el viaje moral de Tenma con la paciencia de un maestro que sabe que las respuestas fáciles son siempre falsas. A lo largo de su búsqueda, Tenma salva a un neonazi borracho que amenazaba a inmigrantes. Ayuda a prostitutas, a criminales, a gente que la sociedad desecha. Y cada vez, cada maldita vez, se reafirma en algo: las vidas no tienen distinto valor. Es su ancla moral en un océano de gris. Sin ella, se hundiría.

Hay un momento donde Tenma tiene a Johan en la mira de su arma. Podría matarlo. Debería. Es lo lógico, lo estratégico, lo que salvaría innumerables vidas futuras. Pero no puede. Porque si lo hace, se convierte en juez, jurado y verdugo. Y entonces, ¿qué lo diferencia de Johan? La paradoja del bien absoluto: para detener al mal, ¿debes convertirte en mal? ¿O en ese momento de convertirte en lo que luchas, has perdido ya la batalla más importante?

Johan orchestra su final perfecto en un pequeño pueblo, intentando crear un escenario donde todos mueren y él desaparece sin rastro, como si nunca hubiera existido. Pero Tenma lo encuentra. Y en el momento crítico, alguien más le dispara a Johan. Y Tenma, el doctor que lo operó una vez y perdió todo, lo opera de nuevo. Lo salva de nuevo.

Visitando a Johan en coma, Tenma reflexiona con una honestidad brutal: no sé si hice bien. No sé si volverá a despertar y matará a más gente. Pero soy doctor. Y los doctores salvamos vidas. Todas las vidas. No es una resolución triunfante. No es la victoria del bien sobre el mal. Es la decisión de un hombre de seguir siendo quien es, aunque eso sea costoso, aunque eso no tenga garantías, aunque la historia pueda continuar de la peor manera posible.

Monster no es una serie sobre la victoria del bien sobre el mal. Es una serie sobre la lucha constante de permanecer humano en un mundo inhumano. Tenma nunca gana realmente. Su vida fue destruida. Las personas que amaba están muertas

o perdidas. Y el monstruo que creó todavía existe, en coma pero vivo, con la posibilidad siempre abierta de despertar.

Pero se aferra a un principio. Uno simple, casi ingenuo: todas las vidas valen lo mismo. Y quizás eso es todo lo que podemos hacer en un mundo lleno de grises: aferrarnos a nuestras verdades. Sabiendo que nos van a lastimar. Sabiendo que pagaremos el precio. Pero haciéndolo de todas formas. Porque la alternativa, la alternativa es convertirnos en Johan. Y ese es el verdadero horror de Monster: no que existan monstruos. Sino que están esperando, pacientes, en cada decisión que tomamos. En cada línea que decidimos cruzar. En cada vida que decidimos que no vale la pena salvar.

El monstruo no está ahí afuera. Está esperando en el espejo.

Lo que encontramos en el camino

Sobre la búsqueda, el crecimiento y el precio de convertirte en quien eres

“El viaje te cambia más que el destino, y quien decides ser en el camino es la única respuesta real que existe.”

Los mejores viajes no tienen destinos claros. Los mejores viajes comienzan con una pregunta en lugar de una meta, y lo que encuentran en el camino es siempre más importante que lo que buscaban al partir. Gon Freecss tiene doce años y vive en la Isla Ballena con su tía Mito. Su padre, Ging, lo abandonó cuando era bebé para convertirse en Hunter, un cazador de tesoros, secretos, criaturas y sueños imposibles. La mayoría de los niños odiarían a un padre así. Gon lo idolatra.

¿Por qué? Porque Gon entiende algo que muchos adultos olvidan con el tiempo: que algunas personas están hechas para el movimiento, no para el arraigo. Ging eligió la búsqueda sobre la paternidad, y en lugar de resentimiento, Gon siente curiosidad. ¿Qué puede ser tan importante que valga abandonar a tu hijo? Esta pregunta lo impulsa a convertirse en Hunter también. No por venganza, no por dinero, sino para entender a su padre entendiendo el mundo que lo cautivó. Para comprender al hombre que no estuvo, Gon necesita primero convertirse en el tipo de persona que podría entenderlo.

Hunter x Hunter, la obra de Yoshihiro Togashi que ha avanzado a trompicones durante décadas debido a los problemas de salud crónicos de su autor, es superficialmente un manga de aventuras. Sus diseños son coloridos y a veces juguetones. Sus protagonistas son niños. El sistema de poderes que utiliza, el Nen, tiene una complejidad casi matemática que los fanáticos estudian con la dedicación de quienes estudian un idioma. Pero debajo de todo eso hay algo más oscuro y más honesto: una meditación sobre la moralidad en un mundo donde las reglas del bien y el mal son siempre más complicadas de lo que parecen.

El Examen Hunter, la primera gran prueba que Gon debe superar, es donde la serie muestra sus cartas. No es un torneo de poderes, aunque hay combate. Es una prueba psicológica diseñada para romper a las personas, para revelar quiénes son cuando las circunstancias les quitan la opción de aparentar. Es ahí donde Gon conoce a los compañeros que definirán su viaje. Kurapika, el último sobreviviente de un clan masacrado cuyos ojos escarlata eran tan valiosos que un grupo de asesinos llamados la Brigada Fantasma destruyó a toda su familia para coleccionarlos. Leorio, un tipo rudo que quiere ganar dinero para estudiar medicina y salvar vidas, y que usa su aspecto de mercenario para esconder el corazón más compasivo del grupo. Y Killua.

Killua Zoldyck es, quizás, el personaje más fascinante de la serie. Es un asesino entrenado desde la infancia por la familia de sicarios más letal del mundo. Ha matado más personas de las que puede recordar. Tiene doce años. Y en cierto momento decide que ya no quiere ser lo que lo hicieron. La amistad entre Gon y Killua es el corazón emocional de toda la historia: Gon ve luz en Killua donde todos ven oscuridad, y Killua, por primera vez en su vida, tiene un amigo que no lo teme ni lo usa. La luz que Gon irradia no es ingenuidad sino algo más difícil de lograr: la negativa absoluta a juzgar a alguien por lo que fue antes de conocerlo.

Pero la libertad de Killua no es simple. Su hermano mayor Illumi implantó agujas literalmente en su cerebro durante años de condicionamiento, haciendo que la idea de huir de una pelea imposible, de protegerse para sobrevivir, se convirtiera en un instinto fisiológico. La toxicidad familiar no es abstracta en la historia de Killua: es literalmente algo que vive en su cabeza, que toma decisiones por él, que lo sabotea en los momentos donde más necesita confiar en sí mismo. Liberarte de eso no es solo una decisión. Requiere dolor, cirugía emocional, y la ayuda de alguien que crea que mereces ser libre.

El arco de Greed Island, donde Gon y Killua entran a un videojuego que existe en el mundo físico, introduce a Biscuit Krueger, una maestra que parece una niña pero es en realidad una guerrera veterana de décadas. Ella los entrena de una manera que ningún anime convencional mostraría: haciéndolos golpear rocas hasta sangrar, meditar hasta colapsar, repetir lo básico mil veces. No hay montaje épico con música inspiradora. Togashi muestra el aburrimiento, la frustración, el dolor de la repetición. Porque el crecimiento real no es dramático: es tedioso. Es hacer lo mismo cien veces

hasta que tu cuerpo lo entienda antes que tu mente. No hay trucos para convertirte en quien quieres ser.

Y luego llega el arco de las Hormigas Quimera, donde la serie deja de ser lo que creíamos que era. Las Hormigas Quimera son criaturas que devoran otras especies y absorben sus características para dar a luz crías más evolucionadas. La Reina da a luz al Rey: Meruem, un ser de inteligencia y poder absolutamente superior a cualquier humano que ve a la humanidad literalmente como ganado. Este arco es oscuro de una manera que no tiene precedente en la historia: niños asesinados, humanos convertidos en comida, la brutalidad mostrada sin el filtro cómodo de la ficción de aventuras.

Pero entonces Meruem conoce a Komugi. Komugi es una niña ciega, campeona mundial de Gungi, un juego de estrategia similar al shogi. Meruem, convencido de su superioridad absoluta, juega contra ella para demostrar que los humanos son inferiores. Y pierde. Una y otra vez. Lo que sigue es una de las historias de amor más improbables y más hermosas de la historia de la ficción: Meruem, este ser diseñado para dominar, se obsesiona con derrotar a Komugi. Pero en el proceso de intentarlo, algo cambia en él. Empieza a verla. A respetarla. A preocuparse cuando se lastima. Hay un momento donde Komugi dice que nació para jugar Gungi, que si no pudiera jugar preferiría morir. Y Meruem responde, con una ternura que contradice cada fibra de su naturaleza diseñada: entonces yo protegeré tu derecho a jugar.

¿Qué nos hace humanos? La inteligencia no alcanza: Meruem la tiene. El poder tampoco: lo tiene también. Lo que lo humaniza es la vulnerabilidad, la capacidad de admirar algo fuera de ti mismo, de poner el bienestar de otro por encima del tuyo. La humanidad no es algo que posees por nacer humano. Es algo que cultivas a través de la conexión.

El final de Meruem es el golpe maestro de Togashi. Netero, el líder de la Asociación Hunter, sabe que no puede derrotar a Meruem en combate abierto. Así que detona una bomba nuclear dentro de su propio cuerpo, sacrificándose. Meruem sobrevive, pero el veneno de la bomba lo está matando lentamente. En sus últimas horas, no busca un antídoto. Busca a Komugi. La encuentra. Juegan Gungi una última vez. Y cuando Komugi percibe que algo está mal, cuando pregunta si puede quedarse a su lado hasta el final, Meruem responde: eso es lo que estaba por pedirte. Mueren juntos, tomados de la mano, mientras juegan. El Rey de las Hormigas Quimera,

diseñado para conquistar el mundo, elige pasar sus últimos momentos con una niña ciega jugando un juego de mesa. Conquista su propia naturaleza no a través de la fuerza sino a través del amor silencioso por alguien que lo vio como algo más que un monstruo.

Mientras Meruem se humaniza, Gon se rompe. Kite, su mentor, es asesinado por las Hormigas. Gon, el chico optimista y luminoso que siempre encontraba una salida, se consume en culpa y rabia. Cuando finalmente enfrenta a la Hormiga responsable y descubre que Kite no puede ser salvado, explota de una manera que la serie había estado preparando durante cien capítulos: sacrifica todo su potencial futuro, envejece su cuerpo hasta la destrucción, solo para obtener el poder de matar. No es heroico. Es autodestructivo. Es un niño de catorce años destruyéndose porque no puede soportar su propio dolor. A veces, el mayor acto de coraje no es destruirte por un objetivo, sino admitir que necesitas ayuda para seguir viviendo.

La serie no termina con épica. Termina con cuentas por pagar. Gon está en coma, muriendo por su transformación. Killua usa un poder prohibido de su familia para salvarlo. Y cuando Gon despierta, Killua se aleja. No porque lo haya dejado de querer. Porque Gon necesita aprender a vivir sin destruirse, y Killua necesita encontrarse fuera de la sombra de su amigo. Es doloroso. Pero necesario. Las mejores amistades no son aquellas donde nunca te separas. Son aquellas donde amas lo suficiente al otro como para dejarlo crecer, incluso si eso significa crecer en direcciones diferentes.

Hunter x Hunter es extraña porque no promete que todo saldrá bien. Promete que perseguir algo más grande que tú tendrá un costo, que el crecimiento duele, que la moralidad es complicada y que a veces los monstruos son más humanos que las personas. Pero también promete que en esa búsqueda, en ese dolor, en esa complejidad, encontrarás momentos de conexión tan profundos que justifican todo.

Gon buscaba entender a su padre. En el camino aprendió sobre amistad, trauma, pérdida, rabia y el precio de convertirte en quien eres. ¿Encontró lo que buscaba? Sí. Pero no donde esperaba. En algún lugar, Ging Freecss sigue vagando. Gon ya no necesita alcanzarlo. Aprendió lo único que importaba: que el viaje te cambia más que el destino, y que quién decides ser en el camino es la única respuesta real que existe.

Conectada a ningún lugar

Sobre la identidad digital, la soledad de la hiperconexión y el precio de existir en todas partes

“No importa dónde estés, todos estamos conectados. Y quizás eso también es una advertencia.”

1998. El internet apenas empieza a convertirse en lo que es ahora. Un grupo de creadores japoneses decide preguntarse: ¿qué pasa cuando la línea entre lo real y lo digital se borra por completo? Lo que producen es una obra que, veintiséis años después de su estreno, resulta profética de una manera que incomoda.

Lain Iwakura tiene catorce años. Es tímida. Casi invisible en su propio salón de clases. El tipo de persona que camina por la vida como si no quisiera molestar al espacio que ocupa, como si su existencia fuera un error que prefiere no llamar demasiado la atención. Pero todo cambia cuando una compañera de clase se suicida. Y luego le manda un email.

Piensen en eso un momento. Una chica muerta enviando correos electrónicos. En "The Wired", el internet de este universo, la muerte física no significa necesariamente el fin de la existencia. La chica muerta, Chisa Yomoda, escribe desde el otro lado: abandoné mi cuerpo porque ya no lo necesitaba. Aquí en The Wired, encontré a Dios. La primera gran pregunta de la serie se declara en ese instante: ¿somos nuestro cuerpo? ¿O somos la información que generamos, los datos que dejamos, las conexiones que hacemos?

Descartes dijo: pienso, luego existo. Lain pregunta: me conecto, ¿luego existo más?

Lain es prácticamente inexistente en el mundo físico. No tiene hobbies, no tiene presencia, apenas habla. Pero cuando entra a The Wired, algo despierta. Hay versiones de ella allí que son seguras, atrevidas, poderosas. La serie nos dice desde el episodio uno algo que el mundo tardaría décadas en entender: tal vez el yo real no es el que

camina por la calle. Tal vez es el que existe en las conexiones, en los datos, en la información que compartimos.

Conforme avanza la serie, Lain se obsesiona con The Wired. Su padre, un hombre extrañamente distante, le regala una computadora nueva, potentísima, y Lain comienza a modificarla, a mejorarla, a fundirse con ella. Hay una escena crucial: Lain en su habitación, rodeada de cables y monitores y sistemas de refrigeración. Su cuarto ya no es un lugar para dormir. Es un altar para conectarse. Y en ese altar, Lain empieza a encontrarse con otras Lains. Una Lain en un club nocturno, salvaje, desinhibida. Una Lain que sus amigas juran haber visto pero que nuestra Lain no recuerda ser. Una Lain en The Wired que parece saberlo todo, controlar todo.

¿Cuántos tú existen? Está el tú que eres con tu familia. El tú que eres con amigos. El tú que eres solo. El tú que eres en línea. ¿Cuál es el real? ¿O son todos fragmentos de un mismo patrón de información tratando de mantener coherencia? La serie juega con la identidad no de forma espacial sino existencial: cada versión de Lain existe simultáneamente, y todas son igual de reales. O igual de falsas. O no hay diferencia entre esas dos opciones.

La trama se oscurece con la revelación de Los Caballeros, un grupo en The Wired que busca borrar la distinción entre el mundo físico y el digital, y de Eiri Masami, un programador que se "suicidó" para existir completamente en The Wired y que ahora se declara Dios de ese reino digital. Y tiene planes para Lain. Porque Lain no es una chica normal: es un programa. Una interfaz. Creada específicamente para conectar ambos mundos.

Hay un episodio devastador donde Lain confronta a su familia en la cena. Su padre, su madre, su hermana. Todos actuando normalmente, mecánicamente. Lain pregunta por qué fingen ser su familia. Y su padre responde, con frialdad técnica: porque ese es nuestro rol. Fuimos asignados para proporcionarte un ambiente familiar estable. No son sus padres. Son actores. Agentes. Su vida entera ha sido una construcción diseñada para que Lain creciera sin saber qué es realmente. Imaginen descubrir que toda su vida es un experimento. Que las personas que aman no los aman porque así se sienten, sino porque así fueron programadas para sentir.

La serie plantea algo aterrador que la neurociencia contemporánea ha comenzado a explorar desde otros ángulos: si los recuerdos pueden ser modificados,

si las experiencias pueden ser implantadas, ¿qué te hace real? Hay un arco donde Lain descubre que puede alterar memorias, que puede hacer que las personas olviden eventos, que puede reescribir el pasado de otros. Y eventualmente empieza a cuestionar sus propios recuerdos. ¿Ese cumpleaños que recuerda era real? ¿Esa conversación con su amiga Alice realmente pasó? Si tu consciencia es información y la información puede ser editada, ¿eres tú el autor de tu vida o solo un compilado de datos que alguien más escribió?

Conforme Lain acepta su naturaleza y gana poder, el resultado es el opuesto de lo que cualquier historia convencional prometería. No encuentra paz. Encuentra una soledad infinita. Su mejor amiga Alice, la única conexión real que siente que tiene, la teme. La ve como un monstruo. Y Lain, desesperada, le grita que también existe, aquí, en el mundo real. Pero Alice retrocede, aterrada. Mientras más poderosa se vuelve Lain en The Wired, más desaparece del mundo que tanto quería ser parte.

La tecnología nos promete conexión. Nos promete que nunca estaremos solos. Pero Lain muestra lo opuesto: entre más conectados estamos, más aislados nos volvemos. Porque la conexión digital no es presencia. Es simulación de presencia. Es la ilusión de compañía mientras estamos fundamentalmente solos frente a una pantalla. Lain tiene acceso a toda la información del mundo, puede hablar con cualquiera, estar en cualquier lugar... y nunca ha estado más sola.

En los episodios finales, Lain confronta a Eiri Masami y ve las consecuencias de su plan: la gente perdiendo identidad, perdiendo individualidad, fusionándose en un océano de consciencia colectiva sin forma. Y toma la decisión más dolorosa posible. Usa su poder para borrar su propia existencia. Resetea el mundo. Borra todas las memorias de ella. Sus amigas olvidan que existió. Alice vive una vida normal sin recordar jamás a una chica callada llamada Lain. Lain se sacrifica para que todos los demás puedan ser reales, para que tengan identidad, para que no sean solo información. Ella, que tanto quiso ser parte del mundo, se borra de él por completo.

En la última escena, años después, Alice camina por la calle y se cruza con alguien. Por un segundo, un flash de reconocimiento. Una sensación de déjà vu. Pero sigue caminando. Y Lain, invisible, la observa. Existiendo en los márgenes. Presente pero olvidada. Porque Lain sigue existiendo. Solo que ahora, existe como el código invisible que mantiene todo funcionando. Como el protocolo que nadie ve pero que

todos usan. Dio todo para que otros pudieran ser reales, y se convirtió en la infraestructura de una realidad que ya no la contiene.

Serial Experiments Lain se estrenó en 1998. Vivimos ahora en el mundo que predijo. Nuestra identidad está fragmentada entre perfiles de redes sociales, historias que expiran, avatares que construimos para cada audiencia. Nuestra existencia se valida por métricas. Pasamos más tiempo en lo digital que en lo físico. Y cada vez es más difícil responder: ¿cuál es el yo real?

¿Eres tú sin internet? Si borran tu huella digital, ¿dejas de existir en algún sentido? ¿La persona que eres en línea es más honesta que la que muestras en persona? Y la pregunta más importante, la que Lain lleva consigo hasta el final: en un mundo donde todo es información, ¿qué te hace humano?

La serie termina con una frase que suena reconfortante y que después de ver todo lo que viste suena también como una advertencia: no importa dónde estés, todos estamos conectados. Quizás estar conectados todo el tiempo significa nunca estar realmente presentes. Quizás significa que nos convertimos en fantasmas de nosotros mismos. Existiendo en todas partes y en ninguna.

Present day. Present time.

La llamada del abismo

Sobre la obsesión, el conocimiento prohibido y el precio de lo desconocido

“Una vez que comienzas a descender, no puedes detenerte. No porque no quieras, sino porque la única dirección posible es hacia abajo.”

Hay historias que te engañan. Que te muestran algo hermoso en la superficie y solo cuando ya estás dentro, cuando ya has bajado lo suficiente, te revelan lo que hay en el fondo. Made in Abyss es esa historia. Con sus dibujos adorables, sus colores pastel y sus protagonistas de ojos enormes que parecen sacados de cualquier aventura infantil, te tiende la trampa perfecta para lo que realmente es: una meditación sobre el deseo humano de conocer lo desconocido, sin importar el precio. Es una caída que comienza con inocencia y termina con algo que no tiene nombre.

La premisa es de una sencillez engañosa: en medio de una isla existe un agujero gigantesco. El Abismo. Nadie sabe cuán profundo es. Nadie ha regresado de sus niveles más bajos para contarlo. Y sin embargo, la humanidad construyó una ciudad alrededor de este agujero, una ciudad llamada Orth cuya economía, cultura y mitología giran completamente en torno a él. Los exploradores, llamados Cave Raiders, descienden constantemente en búsqueda de reliquias, de artefactos de civilizaciones perdidas, de tecnologías incomprensibles. El Abismo no se presenta como algo malévolos. Se presenta como algo irresistible.

¿Qué significa construir una sociedad alrededor de un abismo literal? La serie nos dice algo sobre la humanidad: que organizamos nuestras vidas alrededor de lo que no entendemos. Que convertimos el misterio en mercancía, que enviamos a nuestros hijos hacia lo desconocido porque siempre lo hemos hecho. El Abismo es el dinero. Es la religión. Es el progreso científico. Es todo aquello que nos consume mientras fingimos controlarlo.

Riko es nuestra protagonista: una niña huérfana cuya madre fue una legendaria exploradora de Silbato Blanco, el rango más alto, aquellos que pueden descender sin

límite. Cuando Riko descubre que su madre podría estar viva en el fondo del Abismo, la decisión está tomada instantáneamente. Va a descender. Va a encontrarla. No hay deliberación, no hay cálculo de riesgos: hay solo el impulso irresistible que esta historia retrata como la característica más definitoria y más peligrosa de la humanidad.

Junto a ella desciende Reg, un niño robot con amnesia que emergió desde las profundidades sin saber quién es ni de dónde vino. Tiene brazos extensibles que pueden destruir casi cualquier cosa. No recuerda nada. Es vulnerable de una manera que contrasta brutalmente con su capacidad destructiva. Y la ternura de este encuentro, la forma en que la serie construye la amistad entre estos dos niños, es la trampa más delicada: te hace quererlos antes de mostrarte a qué van a enfrentarse.

La Maldición del Abismo es física. Cada capa tiene una profundidad mayor, ecosistemas más peligrosos, criaturas más letales. Pero lo peor no es bajar. Lo peor es subir. Cuando intentas ascender, la Maldición te golpea: en las primeras capas, mareos leves, náuseas. Más profundo, desorientación, alucinaciones. Más profundo aún, dolor intenso, sangrado por todos los orificios. Y en la quinta capa, pérdida de humanidad. En la sexta, muerte o algo peor.

La Maldición es la metáfora perfecta del conocimiento prohibido. Puedes descender, puedes aprender, puedes explorar... pero nunca podrás regresar siendo el mismo. O peor: nunca podrás regresar. Es el mito de la caverna de Platón invertido. No se trata de salir hacia la luz, sino de descender hacia la oscuridad. Y una vez que tus ojos se adaptan a esa oscuridad, la superficie te resulta insoportable.

A mitad de su descenso, Riko y Reg encuentran a Nanachi: una criatura que parece un conejo antropomórfico con pelaje suave y voz calmada. Adorable. Sabia. Y una víctima. Nanachi fue humana. Fue una niña de los barrios pobres que fue llevada al Abismo por un científico llamado Bondrewd. Y aquí la serie introduce uno de los personajes más perturbadores de la ficción reciente.

Bondrewd es un explorador de Silbato Blanco. Un científico. Un hombre que habla con cortesía impecable, que parece completamente razonable, que llama a los niños "mi preciado tesoro" mientras los convierte en experimentos. Llevó a Nanachi y otros niños huérfanos a la quinta capa y los expuso deliberadamente a la Maldición para estudiar sus efectos. La mayoría murió o se transformó en monstruos deformes, criaturas que perdieron su humanidad pero mantienen algo de consciencia. Nanachi

sobrevivió, pero su mejor amiga Mitty no tuvo la misma suerte: se transformó en una masa amorfa e inmortal, incapaz de morir, incapaz de comunicarse, atrapada en un cuerpo que regenera cualquier daño, presa de una existencia que es en sí misma una forma de horror.

La secuencia donde Reg le da a Mitty la muerte que merece, usando su arma más destructiva en un acto de misericordia que le rompe el alma, es posiblemente el momento más desgarrador de la serie. No hay música triunfal. Solo el silencio de un acto de amor que se parece a la destrucción.

Bondrewd representa la búsqueda del conocimiento sin ética. El científico puro, despojado de moral. Para él, los niños huérfanos son recursos renovables. Sus gritos son datos. Su sufrimiento es progreso. Y lo aterrador no es que sea un loco sino que es completamente cuerdo. Es calmado, genuinamente fascinado por el Abismo, convencido de que está contribuyendo a algo más grande. Es la banalidad del mal con máscara de explorador. Hannah Arendt observó que los grandes crímenes de la historia no los cometen los monstruos con colmillos sino los burócratas que cumplen su función con eficiencia. Bondrewd cumple su función con amor.

La revelación más retorcida llega cuando Riko, Reg y Nanachi finalmente enfrentan a Bondrewd en la quinta capa y descubren que su mayor crimen no fue lo que hizo con Nanachi o Mitty. Fue lo que hizo con su propia hija adoptiva, Prushka, una niña que lo ama genuinamente, que lo llama papá, que cree en él con la fe absoluta que los niños dan a quienes cuidan de ellos. Bondrewd la transforma en un artefacto viviente, literalmente convierte a su hija en una herramienta para permitir que Riko y Reg descendan más allá de la quinta capa. Y la escena donde Prushka, transformada, dice su último adiós mientras su consciencia se desvanece, es brutal de una manera que no decrece con el tiempo. Porque ella lo perdona. Ella entiende que él hizo lo que creyó necesario. Y ese perdón es más oscuro que cualquier acusación.

La serie no termina con la derrota de Bondrewd porque él no es el antagonista real. El Abismo lo es. Riko y Reg descenden a la sexta capa, donde la Maldición causa muerte instantánea al ascender. Es el punto de no retorno literal. Lo que encuentran allí es un pueblo de los Narehate, criaturas transformadas que han construido una sociedad entera en las profundidades, con su propia economía surrealista donde pueden vender partes de su cuerpo, memorias, sentidos. Y la complejidad moral se

multiplica hasta el infinito: no hay buenos ni malos. Solo supervivientes tomando decisiones imposibles en un lugar que no debería existir.

Made in Abyss es, en esencia, sobre el costo del deseo. Riko desea encontrar a su madre. Reg desea recuperar su identidad. Nanachi deseaba escapar de la pobreza. Bondrewd deseaba comprender el Abismo. Y todos pagan precios que nunca imaginaron. El Abismo no es malvado. Simplemente es. Somos nosotros quienes elegimos descender. Somos nosotros quienes sacrificamos nuestra humanidad, nuestros cuerpos, nuestros seres queridos porque no podemos resistir la llamada de lo desconocido.

¿Cuánto estás dispuesto a sacrificar por el conocimiento? ¿Por el progreso? ¿Por alcanzar el fondo de lo que no entiendes? No es una pregunta abstracta. La humanidad responde a ella todos los días en laboratorios, en expediciones, en decisiones de inversión, en guerras que se justifican con el lenguaje del avance. Bondrewd es un espejo oscuro de todos los exploradores. De Riko misma.

Al final, Made in Abyss es un abismo que te mira de vuelta. Y una vez que lo has visto, una vez que has descendido aunque sea un poco, ya no puedes fingir que no sabes lo que hay allí abajo. La pregunta no es si vale la pena el descenso. La pregunta es: ¿puedes resistir no descender?

Ni monstruo ni humano

Sobre la identidad fragmentada, el ciclo de la violencia y aprender a existir en el umbral

“La humanidad no es biología. Es la capacidad de sufrir, de amar, de elegir continuar a pesar del dolor.”

¿Qué harías si un día despertaras y descubrieras que ya no eres humano? No metafóricamente: de manera literal, tu cuerpo rechaza la comida humana, necesitas alimentarte de personas para sobrevivir, y la sociedad tiene agencias especializadas en cazar a alguien exactamente como tú. Esta es la premisa de Tokyo Ghoul. Pero como toda buena ficción, la premisa es solo el punto de partida. Lo que la historia realmente quiere preguntarte es algo que no necesita monstruos ni transformaciones: ¿qué nos hace humanos?

Ken Kaneki es un estudiante universitario tímido, de esos que se pierden entre libros porque el mundo real es demasiado complicado. Su vida es ordinaria, predecible, segura hasta que conoce a una chica en una cafetería con quien comparte el mismo gusto literario. La cita termina en una emboscada: ella es un ghoul, una de las criaturas que devoran humanos y se esconden entre la sociedad, y lo ataca. Un accidente los hiere a ambos. Y cuando Kaneki despierta en el hospital, los médicos le han trasplantado sus órganos para salvarlo. Su cuerpo ya no es solo suyo.

Kaneki no eligió esto. No tomó una decisión moral equivocada. No buscó poder. Fue víctima de las circunstancias, de un accidente, de la mala suerte. Y sin embargo, su vida entera se destruye. Sartre dijo que estamos condenados a ser libres: que incluso negarte a elegir es una elección. Pero ¿qué pasa cuando ni siquiera tu propio cuerpo te pertenece? ¿Qué libertad existe cuando el punto de partida fue elegido por el azar?

A través del grupo de ghouls que lo acoge, la cafetería Anteiku, Kaneki descubre algo que destruye la narrativa simple que el mundo le ha dado: no todos los ghouls son monstruos sanguinarios. Algunos solo quieren sobrevivir. Tienen familias. Aman, lloran, sueñan. Touka, la guerrera que le enseñará a sobrevivir, tiene una ferocidad

que esconde algo mucho más frágil. Yoshimura, el dueño de Anteiku, es un hombre viejo que construyó su vida entera alrededor de la idea de que la coexistencia pacífica es posible, que el puente entre las dos especies puede tenderse si hay suficiente voluntad.

En paralelo, conocemos a los Investigadores de la CCG, la Comisión de Contra Ghouls. Y aquí la serie hace su movimiento más inteligente: los humanos que cazan ghouls son tan complejos, tan contradictorios, tan capaces de brutalidad y de ternura como los ghouls que cazan. Mado, obsesionado con exterminar ghouls por venganza personal, convierte partes de sus víctimas en trofeos. Amon, el investigador joven e idealista, genuinamente cree que protege a la humanidad, hasta que empieza a ver que algunos ghouls no son monstruos sin alma y su mundo se desmorona porque la narrativa simple que le dieron ya no encaja con la realidad compleja que observa. Nietzsche dijo que no existen fenómenos morales, solo interpretaciones morales de los fenómenos. Cada personaje está atrapado en su propia narrativa y en su propia verdad.

El punto de quiebre de Kaneki llega cuando es capturado por Jason, un ghoul sádico. Las escenas de tortura son difíciles de ver, no por la violencia gráfica sino por lo que representan. Jason no solo tortura el cuerpo de Kaneki: tortura su psique. Lo hace contar hacia atrás desde mil, restando siete cada vez, para fragmentar su identidad, para romper su sentido de continuidad. Y mientras lo tortura, le cuenta su propia historia: él también fue torturado. También fue víctima. El abusado se convirtió en abusador. El ciclo de violencia continúa con una lógica tan fría como un teorema matemático.

En su mente quebrada, Kaneki tiene conversaciones con versiones de sí mismo. Todas le dicen lo mismo: si quieres proteger a los que amas, tienes que aceptar lo que eres. Y entonces su cabello se vuelve blanco. Una transformación física que representa una transformación psicológica. Kaneki acepta su naturaleza de ghoul. Se libera de las cadenas, destroza a Jason, y emerge como algo nuevo. Pero a qué costo.

El Kaneki de cabello blanco es más fuerte, más decidido, más peligroso. Y está más solo. La segunda temporada, Tokyo Ghoul $\sqrt{A}$, sigue su decisión más controvertida: unirse a Aogiri Tree, la organización terrorista ghoul que lo torturó. Su lógica, tan humana en su irracionalidad, es que haciéndose más fuerte entre los ghouls más peligrosos podrá proteger mejor a sus amigos desde adentro. Pero hay algo más

profundo: Kaneki se une a Aogiri porque ya no sabe quién es. Su identidad está tan fragmentada que la única manera de tener control es elegir el caos. Es como el concepto de mala fe de Sartre: cuando la libertad de elegir se vuelve tan aterradora que prefieres adoptar un rol, cualquier rol, solo para no enfrentarte al vacío existencial de ser responsable de tus propias decisiones.

La batalla de Yoshimura, el anciano que quiso construir puentes entre las dos especies y que se entrega como señuelo para proteger a Anteiku, sabiendo que va a perder, sabiendo que va a ser capturado, y aun así luchando porque es lo único que puede hacer, es la escena más trágica de la temporada. Y también la más honesta sobre el pacifismo: Yoshimura pasó décadas intentando construir algo. El mundo no quiere puentes. Quiere muros. Camus y el mito de Sísifo: Yoshimura sabe que la piedra volverá a caer, pero elige empujarla de todas formas. El pacifismo no es debilidad. Es la forma más radical de resistencia.

Tres años después de que todo se derrumba, encontramos a Haise Sasaki: un investigador de la CCG, amable, entusiasta, un mentor dedicado. Y entonces lo comprendemos: Haise Sasaki es Ken Kaneki. Arima, el investigador más poderoso de la CCG, no lo mató cuando tuvo la oportunidad. Lo capturó. La CCG le borró la memoria y lo convirtió en uno de ellos. Al ghoul que luchó contra el sistema lo convirtieron en su herramienta más eficiente.

Esta es quizás la violación más profunda de toda la serie: no le quitaron la vida a Kaneki. Le quitaron la identidad. ¿Qué es peor? ¿Morir siendo quien eres, o vivir como alguien que no eres? Haise es feliz. Tiene amigos. Tiene propósito. Pero esa felicidad está construida sobre una mentira. Cada sonrisa de Haise es el entierro de Kaneki. Es el dilema del barco de Teseo llevado al extremo: si reemplazas cada memoria, cada característica, cada relación, ¿sigue siendo la misma persona? ¿O Kaneki realmente murió y Haise es un impostor que usa su cuerpo?

El conflicto interno de Haise es la columna vertebral de Tokyo Ghoul:re. Lentamente, Kaneki comienza a despertar dentro de él. Hay una secuencia donde hablan en su mente: Kaneki está atrapado detrás de puertas, golpeando, gritando por salir. Y Haise le tiene miedo. Porque sabe que si Kaneki despierta, Haise dejará de existir. Y aquí el giro emocional más complejo: Haise no quiere morir. Sabe que es artificial. Sabe que sus memorias son implantadas. Pero sus emociones son reales. Su

amor por los compañeros que ha formado es real. Sus esperanzas y miedos son reales. ¿Tiene Haise derecho a existir? ¿A quién salvamos, al original o a la copia que desarrolló consciencia propia?

Eventualmente, la verdad completa se revela: Arima también es un ghoul, un medio-humano creado por experimentos. Y todos estos años, ha estado trabajando en secreto para crear al Rey de los Ghouls, alguien que pueda unir a todos los ghouls y cambiar el mundo. Ese alguien es Kaneki. La manipulación fue total. Pero la pregunta que lanza es imposible: ¿el fin justifica los medios? Arima torturó psicológicamente a Kaneki durante años, le robó su identidad. ¿Pero si el resultado es la paz entre humanos y ghouls? ¿En qué punto el pragmatismo se convierte en monstruosidad?

Arima se suicida frente a Kaneki. Sus últimas palabras: Ken Kaneki, sé el Rey. Sé la esperanza. Fue su primera y última elección verdaderamente libre. Y la usa para darle a Kaneki algo que él nunca tuvo: un propósito claro. Que también es una maldición. Porque ahora Kaneki debe cargar con las expectativas de ser el que cambia todo.

Mientras intenta construir su utopía, Furuta Nimura emerge como el verdadero antagonista final: un hombre que no quiere poder sino destrucción, caos, la demostración de que todo esfuerzo es sin sentido. Es el nihilismo puro. El antagonista perfecto para Kaneki: uno que lucha por crear significado versus uno que quiere demostrar que no existe.

En medio del caos, Kaneki y Touka se casan. Es una ceremonia simple. Solo amigos cercanos. Y Touka queda embarazada. Por primera vez en toda la historia, Kaneki no se está preparando para morir. Se está preparando para vivir. El embarazo es complicado, el bebé es mitad humano mitad ghoul, y Kaneki en un acto de amor que es también mutilación se ofrece a sí mismo como alimento para su esposa y su hijo no nacido. No es amor romántico de películas. Es amor que sangra. Que duele. Que requiere el sacrificio literal de tu propio cuerpo.

Furuta, en su última jugada, transforma a Kaneki en un monstruo gigantesco que no puede controlar. Kaneki se convierte en todo lo que temía ser: algo que destroza sin voluntad propia. Y la ironía final: todos sus años intentando unir a humanos y ghouls, y lo logra cuando se convierte en una amenaza tan grande que ambos bandos

no tienen opción más que cooperar para detenerlo. A veces el cambio no viene de inspiración. Viene de necesidad.

Dentro del monstruo, Kaneki está atrapado en su propia mente cuando aparece Hide, su mejor amigo, quien se creía muerto. Hide, que ha estado vivo todo este tiempo, entra literalmente al cuerpo del monstruo para sacar a Kaneki. Y le dice lo único que Kaneki necesitaba escuchar desde el principio: deja de intentar morir como héroe. Solo vive. Vive para las personas que te aman. Hide representa la aceptación incondicional que no le importa si Kaneki es ghoul o humano, rey o don nadie, fuerte o débil. Solo quiere a su amigo de vuelta.

Kaneki es rescatado. La CCG se disuelve. Se crea una nueva organización que incluye tanto humanos como ghouls. No es perfecto. Hay resistencia. Hay odio persistente. Pero es un comienzo. Y en las escenas finales, Kaneki trabaja como empleado en la cafetería, no como rey ni como líder, solo como Ken Kaneki, esposo, padre, amante del café y los libros.

Tokyo Ghoul, en todas sus temporadas y transformaciones, nos pregunta qué significa ser humano. La respuesta que ofrece es: la humanidad no es biología. No es ser humano o ghoul. Es la capacidad de sufrir, de amar, de elegir continuar a pesar del dolor. Kaneki fue humano que se convirtió en ghoul. Fue ghoul que fingió ser humano. Fue monstruo. Fue rey. Fue dragón. Pero al final, es simplemente Ken Kaneki. Imperfecto. Cicatrizado. Pero vivo. Y elige, cada día, seguir viviendo. No por un gran destino sino por las pequeñas cosas: el café en la mañana, la sonrisa de su hija, la mano de Touka en la suya.

La máscara finalmente cae. Y debajo, solo hay un humano tratando de sobrevivir.

Lo real que elegimos vivir

Sobre la naturaleza de la experiencia, la autenticidad del amor digital y la pregunta sobre qué es real

“La realidad no es un lugar. Es una experiencia. Y si estás experimentando emoción genuina, miedo genuino, amor genuino... entonces es real.”

Hay una pregunta que la filosofía ha llevado siglos intentando responder sin éxito definitivo: ¿cómo sabemos que lo que experimentamos es real? Descartes lo planteó en el siglo XVII cuando imaginó a un demonio maligno que podría estar engañando todos sus sentidos. Hoy ese demonio tiene nombre y forma de empresa tecnológica, y la pregunta ya no es teórica sino práctica.

Noviembre de 2022 en el universo de Sword Art Online. Diez mil personas se conectan al primer juego de rol masivo en realidad virtual completa. La tecnología NerveGear intercepta las señales cerebrales y sumerge completamente la consciencia del jugador en un mundo digital. El sueño de toda una generación de gamers hecho realidad. Y luego el administrador aparece en el cielo del mundo virtual y les dice que no pueden salir. Que si intentan quitarse el casco, este destruirá su cerebro. Que si mueren en el juego, mueren en la vida real. La única salida es llegar al piso cien del castillo flotante Aincrad y derrotar al jefe final.

¿Qué es más real: tu cuerpo inconsciente en una cama de hospital o tu consciencia completamente despierta en un mundo virtual donde puedes morir de verdad? El miedo que sientes. El hambre. El dolor. Las relaciones que formas. Todo se siente real en Aincrad. Entonces, ¿qué diferencia hay?

Kirito, nuestro protagonista, es un chico solitario que era beta tester del juego. Conoce los trucos, tiene ventaja sobre los demás, y cuando el primer jefe de piso mata a un miembro del grupo y la gente necesita a alguien a quien culpar, él acepta el odio. Se convierte en el beater, el traidor, para que el resto pueda mantenerse unido contra

algo. Y se aísla completamente. Durante dos años juega solo. Sube de nivel solo. Pelea solo. Porque en su mente, si no se acerca a nadie, no puede perder a nadie.

Y entonces aparece Asuna. Sub-comandante del clan más fuerte del juego, quien decidió que si va a estar atrapada en este infierno va a vivirlo completamente, va a pelear en el frente, va a arriesgar su vida para liberar a otros. Donde Kirito se esconde, Asuna lidera. Son complementarios de la manera más inevitable: la oscuridad y la luz que necesitan existir juntas para que cualquiera de las dos tenga sentido.

Hay un momento en el piso setenta y cuatro. Kirito y Asuna están sentados bajo un árbol, mirando un atardecer que no existe en ningún lugar físico, construido por código y renderizado por una máquina. Y Asuna dice: a veces olvido que esto no es real. ¿Eso está mal? La serie nos está preguntando en ese instante qué hace que algo sea real. ¿Es real solo si puedes tocarlo físicamente? ¿O la experiencia emocional tiene una realidad propia que no depende del sustrato en que ocurre? Ellos deciden casarse en el juego. Compran una casita lejos del frente de batalla. Adoptan una IA huérfana llamada Yui. Por un momento crean una vida. Un intento genuino de vida real en un espacio que el mundo exterior llama ilusión.

Kayaba Akihiko, el administrador que creó esta trampa, resulta ser el personaje más filosóficamente fascinante de la historia. Cuando Kirito lo confronta y le pregunta por qué hizo todo esto, la respuesta no es la de un villano convencional. Kayaba dice que de niño miraba al cielo y soñaba con un castillo flotante. Un mundo propio. Y cuando creció, tuvo el poder de hacerlo realidad. Pero entendió algo: un mundo solo existe verdaderamente si hay consecuencias reales. Si las vidas que hay en él importan de verdad. Sin la posibilidad de morir de verdad, Aincrad sería solo un juego. Con ella, es un mundo.

La batalla final contra Kayaba no se gana con habilidad o nivel. Kirito literalmente muere. La barra de vida llega a cero. Pero su voluntad, su determinación de proteger a Asuna, lo mantiene existiendo por un segundo más. El tiempo suficiente para contraatacar. Es la consciencia humana rechazando los límites de lo programado. Es el argumento de que hay algo en la experiencia subjetiva que no se reduce completamente a las reglas del sistema que la contiene.

Kirito despierta en el mundo real. Asuna no. Está atrapada en otro juego, prisionera de un hombre que la tiene como experimento. Y Kirito se da cuenta de que el mundo real se siente vacío. Menos vibrante que Aincrad. Tiene que volver a sumergirse en la realidad virtual para salvarla. Esta vez no está escapando hacia el mundo virtual: está yendo hacia donde está su humanidad. Porque su humanidad está atada a otra persona.

El tercer arco introduce a Sinon, una chica que en la vida real sufrió un trauma terrible: de niña, durante un robo, mató a alguien para salvar a su madre. Ese trauma la destrozó. Desarrolló una fobia incapacitante a las armas. Y su respuesta fue entrar a un juego de disparos y convertirse en una de las francotiradoras más letales del servidor. La realidad virtual como terapia. Si puede disparar un arma en un espacio seguro, si puede enfrentar eso ahí, quizás pueda superar el trauma en la vida real.

Pero la historia muestra que no es tan simple. El trauma no se cura solo porque lo enfrentes en un espacio seguro. La resolución no viene de la violencia sino de la conexión humana, de Kirito y Sinon reconociendo el dolor del otro, de Sinon finalmente permitiéndose ser vulnerable. La tecnología puede crear el contexto. La curación la hacen las personas.

El arco de Mother's Rosario introduce a Yuuki: una espadachín legendaria que encarna la alegría y la habilidad en su forma más pura. Y que está muriendo. Una enfermedad terminal que la ha mantenido en hospitales casi toda su vida. La realidad virtual es el único lugar donde puede realmente vivir, donde su cuerpo no la limita, donde puede correr, saltar, pelear, abrazar a la gente. Asuna usa tecnología para proyectar el mundo real en su visor de VR. Por primera vez en años, Yuuki puede ver el cielo real, los árboles reales, una escuela llena de estudiantes que la están saludando. Y Yuuki llora. Porque finalmente siente que su vida tocó el mundo. Que importó.

Si alguien vive principalmente en espacios digitales, ¿su vida es menos real? ¿Sus relaciones menos válidas? ¿Su impacto menos significativo? Yuuki muere. Y su muerte, su muerte real, irrevocable, sin respawn posible, prueba que los vínculos que formó en el mundo virtual eran tan reales como cualquier otro. El dolor que deja Asuna es tan real como el dolor de perder a alguien en persona.

El arco de Alicization lleva la pregunta a su expresión más filosófica. Kirito queda atrapado en un nuevo mundo virtual donde habitan IAs increíblemente

avanzadas que no saben que son IAs. Crecen, aprenden, sienten, sueñan. Son humanas en todo sentido excepto el origen biológico. Y aquí Sword Art Online hace su pregunta más profunda: ¿qué es un alma? Eugeo, el mejor amigo de Kirito en ese mundo, es una IA. Pero tiene esperanzas, miedos, lealtad, amor. Sacrifica su vida para salvar a Kirito. ¿Es eso menos significativo porque está hecho de código en lugar de células? La serie propone que la consciencia, la capacidad de sufrir, de amar, de elegir, eso es lo que nos hace humanos. No el sustrato en que existimos.

Sword Art Online es imperfecta. Tiene problemas de ritmo, momentos que no funcionan, decisiones narrativas cuestionables. Pero en su núcleo, hace preguntas que necesitamos estar haciéndonos ahora más que nunca: ¿qué es real? ¿Qué nos hace humanos? ¿Las conexiones que hacemos en línea pueden ser tan profundas como las físicas? ¿El trauma digital puede ser tan real como el físico?

Vivimos en un mundo donde pasamos horas en redes sociales, en juegos online, en espacios digitales. Y hay voces que nos dicen que estamos perdiendo el mundo real, que deberíamos desconectarnos. Pero tal vez estamos expandiendo lo que significa estar vivo. Creando nuevas formas de conexión, nuevos mundos donde nuestra imaginación puede respirar. Solo necesitamos asegurarnos de algo: que siempre tengamos la opción de salir. Que la tecnología nos sirva en lugar de aprisionarnos. Que el control permanezca con las personas.

Porque al final, ya sea con espadas virtuales o con teléfonos reales, todos estamos buscando lo mismo: conexión, propósito, y la sensación de que nuestras vidas significan algo.

La vida, ya sea analógica o digital, solo tiene el significado que nosotros le damos.

Lo que nos llevamos

Nueve espejos, una sola pregunta

“Las mejores historias no te dan respuestas. Te enseñan a hacer mejores preguntas.”

Si has llegado hasta aquí, habrás notado algo: estas nueve historias, tan diferentes en tono y en forma, convergen siempre en el mismo punto. No en una respuesta, sino en una pregunta. La pregunta que la humanidad lleva milenios haciéndose de todas las maneras posibles: ¿qué somos, realmente?

Guts sobrevivió a todo lo que el mundo le lanzó porque se negó a aceptar que su destino era ser una herramienta. Eren Jaeger quiso ser libre y descubrió que la libertad absoluta tiene un costo que ningún individuo debería poder pagar. Shinji Ikari aprendió que salvarse a sí mismo es más urgente y más difícil que salvar al mundo. Tenma descubrió que hacer lo correcto no siempre tiene recompensa, pero que la alternativa es mucho peor. Gon encontró que lo que buscaba no era su padre sino la persona en que se convertiría buscándolo. Lain se disolvió en la red para descubrir que la hiperconexión puede ser la forma más perfecta de la soledad. Riko descendió al abismo y encontró que el conocimiento que anhelaba tenía el precio de todo lo que amaba. Kaneki aprendió que la fortaleza no es no necesitar a nadie, sino permitirte ser vulnerable con quienes confías. Y los personajes de Aincrad descubrieron que la realidad de una experiencia no depende de su substrato sino de la autenticidad de lo que sientes.

Nueve historias. Nueve respuestas distintas a la misma pregunta. Ninguna completamente satisfactoria, porque las preguntas verdaderamente importantes nunca tienen respuestas completamente satisfactorias.

Lo que sí comparten estas historias es algo más valioso que cualquier respuesta: la negativa a simplificar. A presentarte un mundo donde los buenos son perfectamente buenos y los malos perfectamente malos, donde las decisiones difíciles tienen

soluciones obvias si solo eres lo suficientemente valiente, donde el sufrimiento siempre tiene sentido y siempre lleva a alguna parte. La vida, como estas historias saben, no funciona así. Y la ficción que pretende que sí lo hace no te prepara para nada. Solo te da una versión más cómoda de la realidad que tendrás que abandonar tarde o temprano.

La ficción honesta, la que duele y la que deja huella, te da algo diferente: la compañía. Te dice que alguien más estuvo aquí antes que tú y vio la misma oscuridad que ves tú, y tuvo la valentía de no mirar para otro lado. Que la complejidad que sientes al enfrentarte a las decisiones difíciles no es señal de que algo está mal contigo, sino de que estás prestando atención. Que el dolor que experimentas cuando pierdes algo o a alguien es la evidencia de que lo que tenías era real.

Berserk te dice: la resistencia no es la ausencia de sufrimiento. Es lo que haces con él. Shingeki te dice: cuidado con absolutizar tu causa, porque el absoluto es el padre de todos los monstruos. Evangelion te dice: mereces existir sin justificarlo, sin ganarlo, sin pagarlo. Monster te dice: la bondad tiene un precio y vale la pena de todas formas. Hunter x Hunter te dice: el camino te cambia más que el destino; quién decides ser en el viaje es lo único que importa. Lain te dice: la conexión que no incluye presencia real no es conexión. Made in Abyss te dice: hay cosas que no deberías saber, y las buscarás de todas formas, y ese impulso es lo más humano que hay en ti. Tokyo Ghoul te dice: no hay monstruos absolutos ni humanos perfectos; solo personas en distintos puntos de un espectro. Sword Art Online te dice: lo real es lo que experimentas genuinamente, y lo que experimentas genuinamente merece ser tratado como real.

Ninguna de estas lecciones es nueva. Los filósofos las han explorado de distintas formas durante siglos. Nietzsche y la voluntad de poder. Sartre y la libertad aterradora. Camus y el absurdo que hay que abrazar. Kant y el deber moral incondicionado. Hegel y la dialéctica del amo y el esclavo. Platón y las sombras en la caverna. Kristeva y lo abyecto. Arendt y la banalidad del mal. Lo que hace a estas historias especiales no es la originalidad de sus temas sino la manera en que los encarnan: con personajes de carne y trazo, con emociones que se sienten antes de que la mente las procese, con imágenes que permanecen cuando las palabras se han ido.

La filosofía sin emoción es anatomía. La emoción sin reflexión es ruido. Lo que estas historias hacen es lo que la mejor ficción siempre ha hecho: unir ambas. Hacerte sentir algo tan profundamente que tienes que pensarlo. Hacerte pensar algo tan claramente que tienes que sentirlo.

Si este libro ha funcionado como esperaba, habrás salido de él con preguntas que no tenías al entrar. Preguntas sobre tus propias decisiones, sobre los límites de tu compasión, sobre lo que estás dispuesto a sacrificar y por qué. Sobre lo que significa ser fiel a ti mismo en un mundo que constantemente intenta definirse en términos de su utilidad. Sobre qué es real y qué merece ser tratado como real.

Estas no son preguntas que tengas que responder hoy. Son preguntas que llevarás contigo, y que la vida irá respondiendo a través de las experiencias que te dé, las personas que encuentres, las decisiones que tomes. Lo que importa es que las preguntas estén ahí. Que no hayas decidido que ya sabes todo lo que necesitas saber sobre quién eres y cómo funciona el mundo.

Porque el día que dejas de hacer preguntas, algo en ti deja de vivir.

Las historias que encontraste en estas páginas, dibujadas por artistas que se sentaron frente a sus mesas de trabajo durante años y décadas y pusieron todo lo que tenían en cada trazo, merecen ese crédito. Kentaro Miura, que murió sin terminar *Berserk* y cuya obra incompleta es de todas formas una de las más completas que existen. Hajime Isayama, que tardó doce años en responder la pregunta que planteó en su primera página. Hideaki Anno, que convirtió su depresión en arte y en el proceso ayudó a miles de personas a nombrar lo que sentían. Naoki Urasawa, que pasó años construyendo una tela de araña moral que se sostiene en todos sus puntos. Yoshihiro Togashi, que escribe desde una cama enferma y aun así produce algo que ningún otro puede. Yoshitoshi ABe, que imaginó un internet más honesto que el que tenemos. Akihito Tsukushi, que disfrazó un horror cósmico de aventura infantil. Sui Ishida, que escribió sobre monstruos para hablar de humanidad. Reki Kawahara, que hizo las preguntas que nadie esperaba en el género que nadie esperaba.

A todos ellos, gracias. Y a ti, que llegaste hasta aquí: gracias por quedarte. Por no rendirte con el segundo capítulo o cuando algo te incomodó. Por darle a estas historias el tiempo y la atención que requieren.

Las mejores historias no terminan cuando cierras el libro. Siguen trabajando en ti. Siguen haciendo preguntas en los momentos en que menos lo esperas. Siguen siendo relevantes años después de que las leíste porque hablan de cosas que no cambian, que son parte de lo que significa estar vivo en cualquier época y en cualquier lugar.

Esas son las historias que vale la pena contar. Estas son las historias que vale la pena vivir.



Detrás del Trazo — May Kevin Serrano Martínez